

## ABSTRAK

**Mohamad Reza Septiyani**, NIM 060280, Skripsi: Pengaruh Pendekatan Bermain Terhadap Pemahaman Pola-pola Permainan Bola Tangan di SMAN 1 Leuwiliang. Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Universitas Pendidikan Indonesia. Pembimbing I Dr. Yunyun Yudiana, M.Pd. Pembimbing II Alit Rahmat, M.Pd.

Pendekatan bermain merupakan bentuk pembelajaran yang dikonseptkan dalam bentuk permainan. Menurut Wahjoedi (1999: 121) bahwa "pendekatan bermain adalah pembelajaran yang diberikan dalam bentuk atau situasi permainan". Melalui permainan, diharapkan akan meningkatkan pemahaman, motivasi dan minat siswa untuk belajar menjadi lebih tinggi, sehingga akan diperoleh hasil belajar yang optimal. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen. Desain atau rancangan penelitian yang dipakai oleh penulis adalah *posttest-only control design*. Instrumen penelitian yang digunakan berupa tes keterampilan bermain bola tangan siswa dengan menggunakan *Game Performance Assessment Instrument* (GPAI). Populasi dan sampelnya adalah siswa SMAN 1 Leuwiliang sebanyak 28 orang, yaitu 14 siswa sebagai kelompok eksperimen dengan pendekatan bermain dan 14 siswa lainnya sebagai kelompok kontrol. Hasil rata-rata kelompok pendekatan bermain sebesar 2.02 dan simpangan bakunya 0.253, sedangkan untuk kelompok kontrol hasil rata-ratanya 1.82 dan simpangan bakunya 0.079. Hasil nilai varians dari kelompok pendekatan bermain dan kelompok kontrol, yaitu untuk kelompok pendekatan bermain nilai variansnya sebesar 0.069 dan kelompok kontrol sebesar 0.011, sedangkan varians gabungan dari kedua kelompok tersebut sebesar 0.04. Hasil penghitungan uji normalitas data tersebut menunjukkan bahwa nilai  $L_o$  dari kedua kelompok memiliki hasil yang lebih kecil dari nilai kritis  $L$  untuk uji Lilliefors, untuk jumlah sampel 14 dan taraf  $\alpha = 0,05$  pada tabel menunjukkan 0,2270, sedangkan penghitungan  $L_o$  dari kelompok pendekatan bermain dan kelompok kontrol menunjukkan nilai  $< 0,2270$ . Berarti Hipotesis diterima, kedua kelompok tersebut berdistribusi normal. Sedangkan hasil perhitungan homogenitas didapatkan  $F_{Hitung} = 6,27$  dan nilai ini lebih besar dari  $F_{Tabel} = 2,55$  pada tingkat kepercayaan  $\alpha = 0,05$  dengan  $dk = (n_1 + n_2 - 2) = 26$ , karena  $F_{Hitung} > F_{Tabel}$  maka data kedua kelompok ini tidak homogen. Hasil pengujian di atas diperoleh nilai  $t'_{hitung} = 8,33$ , lebih besar dari pada nilai  $t_{tabel}$  pada tingkat kepercayaan  $\alpha = 0,05$  dengan  $dk = (n_1 + n_2 - 2) = 26$  dengan harga  $t(0,95)$  dari daftar distribusi  $t$  diperoleh nilai 1,71. Kriteria pengujian adalah, tolak  $H_o$  jika  $t'_{hitung} > t_{tabel}$ , jadi  $H_o$  ditolak. Dari hasil penelitian sesuai dengan permasalahan penelitian diperoleh kesimpulannya bahwa kelompok pembelajaran yang menerapkan pendekatan bermain memberikan pengaruh yang lebih baik dan signifikan dibandingkan dengan kelompok belajar yang menerapkan pembelajaran model tradisional